

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

THE FOUNTAINHEAD

ARTBOOK

Adam Kaňovský

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Diplomová práce

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

THE FOUNTAINHEAD

ARTBOOK

Adam Kaňovský

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. et BcA. Adam KAŇOVSKÝ**
Osobní číslo: **D18N0009P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvoření komplexního výtvarného zpracování videohry – prostředí, postav a předmětů.

Způsob realizace: Finální výstupy jsou řešeny digitální technikou a vychází z digitálních, případně tradičních skic.

Cíl: Vytvoření uceleného souboru výtvarných návrhů k originální počítačové hře a rozvoj vlastního uměleckého stylu a dovedností potřebných v budoucí profesionální sféře.

Předpokládaný charakter výstupu: Kompletně řešený artbook v rozsahu minimálně 25 ilustrovaných stran, tištěný ve 3 exeplářích. Max. rozměr A3.

Rozsah průvodní zprávy: 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: lehr- und handbuch der künstleranatomie*. Leipzig: E.A. Seemann, 2002. ISBN 33-630-0966-6.
BAMMES, Gottfried. *Grosse Tieranatomie: Gestalt, Geschichte, Kunst*. Ravenburg: O. Maier, 1991. ISBN 3473483664.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 19-334-9295-3.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

Oponent diplomové práce: **Mgr. art. Branko Jelínek**
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**

Dle rozhodnutí č. j. *ZM 009306/2021*
stanoven nový termín odevzdání BP/DP.....**30-07-2021**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2021

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	9
3	CÍL PRÁCE	10
4	PROCES PŘÍPRAVY	11
5	PROCES TVORBY	12
6	POPIS DÍLA	14
7	TECHNICKÁ SPECIFIKACE	15
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	16
9	SILNÉ STRÁNKY	17
10	SLABÉ STRÁNKY	18
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	19
12	RESUMÉ	20
13	SEZNAM PŘÍLOH	21

1 MĚ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ačkoliv jsem vychodil gymnázium a své bakalářské studium absolvoval na Fakultě architektury VUT v Brně, jako svoji další cestu jsem zvolil umělecký obor. Začal jsem v ateliéru komiksu a ilustrace pro děti, záhy jsem však přestoupil do ateliéru mediální a didaktické ilustrace, kde jsem se seznámil s okouzlujícími technikami digitální malby a světem herního concept artu a ilustrace. S přihlédnutím k vášni k videohram a filmům jsem si poměrně rychle určil svou budoucí dráhu.

V ateliéru jsem se setkal s velmi vstřícným přístupem od svého vedoucího, který nejen že narozdíl od odmítavých postojů některých svých kolegů vidí v digitální tvorbě hodnotu, ale zároveň má sám zkušenosti i s tvorbou výtvarných návrhů pro film. Od počátku magisterského studia jsem se tedy věnoval hlavně designu postav, prostředí a komponování scén.

První zlom nastal, když jsem získal pracovní stáž v herním studiu Hangar 13 v Brně, kde jsem měl možnost zažít jak vlastně taková práce vypadá na profesionální úrovni a ačkoliv jsem tehdy ještě sám schopnosti pro takovou práci neměl, více jsem si ujasnil na co se dál zaměřit.

Později jsem vytvořil semestrální projekt concept artu ke knize Dvacet tisíc mil pod mořem od Julese Verna. V tomto projektu jsem poprvé vytvořil ucelenější soubor ilustrací zahrnující dokončené koncepty postav a prostředí.

Ve druhém ročníku jsem odbočil zpátky ke komiksu při práci na komiksovém sborníku s japonskou tematikou a také k tvorbě filmových plakátů.

Na základě předchozího projektu se mi ale povedlo získat první větší profesionální zakázku, kreslení konceptů kostýmů pro americký fantasy seriál Carnival Row v Barrandovských ateliérech, ve společnosti Stillking Films.

Tyto cenné studijní i praktické zkušenosti jsem pak mohl uplatnit ve své diplomové práci.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma mé diplomové práce je vytvoření komplexního výtvarného zpracování videohry. Vybral jsem si tohle téma z důvodů osobního rozvoje, zdokonalení své výtvarné techniky. Toto zadání poskytuje značnou volnost a variabilitu, jak k takovému tématu přistupovat. Zároveň také dobře odráží mé vlastní zaměření a mou předchozí práci.

3 CÍL PRÁCE

Cílem této práce bylo vytvořit formou ilustrace koherentní soubor konceptů postav, doplněný o ilustrace prostředí. Záměrně jsem se věnoval především designu charakterů, kterému je věnovaná největší část projektu, což také odpovídá zvolené knižní předloze, která taktéž popisuje hlavně postavy a jejich charakter a interakce. V této práci jsem se nesnažil přesahovat do jiných plnohodnotných oborů, jako například herního designu, tedy vymýšlení náplně, herních mechanik a podobně. Zaměřil jsem se výhradně na výtvarnou, vizuální stránku věci, což odpovídá mé specializaci.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Počátky této práce byly poměrně komplikované, původně jsem chtěl vytvořit projekt vycházející pouze z mé představivosti, který by se tematicky věnoval možné průmyslové revoluci ve starověkém Římě. Od tohoto nápadu jsem ale v průběhu práce upustil. Protože nejsem spisovatel a psaním příběhů jsem se nikdy nezabýval, nabyl jsem dojmu, že nedokážu vymyslet postavy a jejich příběhy v dostatečné kvalitě a nechtěl jsem, aby dílo v tomto směru působilo zbytečně amatérsky a nedomyšleně.

Proto jsem se rozhodl inspirovat se svým oblíbeným románem z meziválečných let Zdroj od americké spisovatelky Ayn Randové. Má adaptace je však velmi volná, nadčasový příběh jsem zasadil do smyšleného světa, čemuž odpovídá design kostýmů postav i prostředí. Ve výsledku jsem využil i návrhy a reference z původního nápadu, neboť je tento svět silně inspirován stylem art deco s antickými motivy.

5 PROCES TVORBY

Na počátku projektu jsem si potřeboval utřídit myšlenky a nápady, které jsem přenesl do svého skicáku, spolu s doprovodnými texty. V tomto bodě jsem strávil poměrně dlouhou dobu, dokud jsem nebyl s podobou návrhů spokojený. Tímto jsem vytvořil pomyslnou knihovnu nápadů, ke kterým jsem se později mohl vracet a čerpat z nich.

Další, už konkrétnější skici jsem vytvářel kombinací tradiční kresby a digitálních technik v programech Alchemy a Adobe Photoshop. Výsledné malby jsem potom zhotovil výhradně ve Photoshopu za použití grafického tabletu Wacom Intuos.

V samotné malbě jsem se snažil o osobitý a originální přístup, což mi mimo jiné umožnil i dostatek času na práci. Ztvárnění jsem zvolil realistické a dobře čitelné, neboť concept art v praxi není výsledným produktem, jako spíše prvotní fází v procesu tvorby videohry, nebo filmu. Slouží jako vizuální explorace a základ pro práci dalších specialistů, jako například programátorů, nebo 3D grafiků. Větší výtvarné uvolnění jsem si dovilil v použití barev, kdy jsem u každé ilustrace volil barevnou paletu podle toho, jakou náladu jsem chtěl danou malbou vyjádřit. Nepoužíval jsem techniku photobashingu, tedy malování přes připravené koláže z fotografií, nakonec jsem se vyhnul i použití 3D modelovacích programů, které sice výrazně ušetří čas, ale z mého pohledu dílo často odosobňují. Všechny prvky výsledných maleb jsem tedy vytvářel vlastnoručně na grafickém tabletu. Je to ovšem luxus, který si výtvarník v praxi během práce pro skutečné studio, nebo na vlastní zakázce většinou nemůže z důvodů efektivity práce dovolit. Tady však ta možnost byla.

Při tvorbě jsem se také nechal inspirovat jak minulými, tak současnými autory, jako například Edwardem Hopperem, Cassandrem,

Sergeyem Kolesovem, Theo Prinsem a dalšími. V některých návrzích také současnou minimalistickou i high fashion módou.

Pro způsob prezentace jsem se držel zadání a vytvořil tzv. artbook, ve kterém je obsažený celý projekt, zachycující jak výsledné ilustrace, tak často i průběžné skici a nerealizované malby. Obsah jsem se rozhodl nečlenit na sekce postav, prostředí a skic, čímž jsem se chtěl vyhnout přílišnému zahlcení čtenáře a stereotypu. Postavy jsou tedy rozděleny do menších skupin a proloženy ilustracemi. Na konečné podobě artbooku jsem pak spolupracoval s grafikem Janem Chabrem, dnes už absolventem FDULS, který mi pomohl vybrat vhodný font, vymyslel typografii a sazbu a projekt doplnil o své dovednosti, které mi jako ilustrátorovi chybí.

6 POPIS DÍLA

Tato diplomová práce se skládá z výtvarných návrhů postav a prostředí, volně inspirovaných románem Zdroj (v originále The Fountainhead) spisovatelky Ayn Rand. V knize je zpracováno dvanáct charakterů, z nichž některé mají více variant a které jsou doplněny sedmnácti velkými malbami, ilustrací obálky a také skicami nastiňujícími tvůrčí proces a skicami nerealizovaných ilustrací. V díle se naopak nezabývám místy kontroverzní filosofí autorky, ani herním designem a výsledným použitím konceptů, zaměřuji se čistě na výtvarné, vizuální řešení, jako svou vlastní adaptaci daného tématu.

Výsledná podoba je zpracována technikou digitální malby za použití grafického tabletu, v bitmapovém grafickém editoru.

7 TECHNICKÁ SPECIFIKACE

Práce má formu knihy formátu 210 × 297 mm, o osmdesáti stranách a nákladu osmi kusů. Papír na obálku je matný, gramáž 300 g/m², vnitřní stránky potom 150 g/m². Vazba je řešena jako pevná V8 knižní vazba šitá nití, obálku tvoří kaširovaná lepenka 2 mm, matné lamino.

Knihla obsahuje 36 barevných ilustrací, z toho 1 ilustrace obálky, 13 velkých celostránkových / dvoustránkových, 4 portréty a 18 figur. Dále je pak doplněna o srovnatelné množství skic postav a prostředí.

Ilustrace jsou vytvořeny technikou digitální malby v programech Alchemy a Adobe Photoshop za použití grafického tabletu Wacom Intuos Pro M.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Spíše než na vytvoření revolučního ilustrovaného díla jsem se soustředil na svůj osobní rozvoj a zdokonalení svých schopností malby a vymýšlení konceptů.

Ve své práci bych vyzdvihl důraz na vyobrazení zajímavých, silných a různorodých postav, přičemž jsem se záměrně vyvaroval zaběhnutým klišé ve formě bojovníků s hrozivými zbraněmi a svaly, spoře oděným válečnicím s efektními, avšak neefektivními zbrojemi a zástupům zombií, vlkodlaků, upírů a jiné fantaskní / sci-fi havěti, které už je dle mého názoru zábavní průmysl přesycen.

Za přínos bych zároveň označil snahu o umělečtější pojetí celého díla, oproti standardní concept artové praxi, která se většinou zaměřuje spíše na popisné zobrazení skutečností.

9 SILNÉ STRÁNKY

Za svou silnou stránku považuji svou techniku malby, kdy se mi pomocí digitálních prostředků povedlo docílit obrazů, které nevypadají příliš uměle a sterilně, aniž bych se snažil různými triky napodobit vzhled tradičních malířských technik. Dále bych vyzdvihl přesvědčivé zobrazení materiálů, objemů, zvládnutou anatomii a výrazy.

V neposlední řadě také zpracování neotřelého tématu. Kniha zdroj je obzvláště v USA poměrně známá, vizuálních zpracování však kromě nepříliš povedeného filmu z 40. let mnoho nenajdeme.

10 SLABÉ STRÁNKY

Při dokončování projektu mě trochu mrzelo, že jsem nakonec nevěnoval úsilí plánovaným detailnějším návrhům některých z prostředí, architektury a strojů, například luxusní zaoceánské jachty, která zůstala jen naznačená na skicách. Uvědomil jsem si totiž, že vytvoření těchto návrhů v kvalitě, se kterou bych byl spokojen, by mě stálo téměř tolik úsilí, jako další diplomová práce a nechtěl jsem polovičaté řešení.

Z technického hlediska potom nebyla úplně šťastná volba světlého textu na příliš světlém pozadí, který se vyskytuje na několika stranách a je o něco hůř čitelný, než zbytek knihy. Při tvorbě zkouškových nátisků jsem se soustředil hlavně na obrazovou stránku projektu. Také jsem v tvůrčím procesu změnil typ papíru za matný, na kterém se světlý text vytiskl jako méně čitelný, než na původním hladkém.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. RAND, Ayn a Jana MELICHAROVÁ. Zdroj. Vydání první, první dotisk. Australia: Berlet Advertising & Graphic Design Pty, 2000, 800 s. ISBN 0-646-39832-6.
2. The Complete Art of Guild wars: Arenanet 20th Anniversary Edition. First edition. Milwaukie: Dark Horse Books, 2020. ISBN 978-1-50671-599-5.
3. The Art Of Dishonored 2. First edition. Milwaukie: Dark Horse Books, 2016. ISBN 978-1-50670-229-2.
4. The Art Of Deus Ex Universe. First edition. London: Titan Books, 2016. ISBN 9781783290987.

12 RESUMÉ

The Fountainhead is an artbook based on Ayn Rand's novel of the same name. The book is well known mostly in the USA for its philosophical views, especially glorifying the power of the creative individual and original thinking in contrast to conformist society. Even though some of the views might have been outdated and overcome, it still serves as a great source of inspiration up to this day.

The artbook contains concept art and illustration of characters and environment. Each of the character concepts are also supplemented by two short articles, first introducing the character and second describing how I approached the process of making the concept illustration. It also contains some of the sketches. The characters are sorted out into several groups, which are segregated by illustrations of the environment.

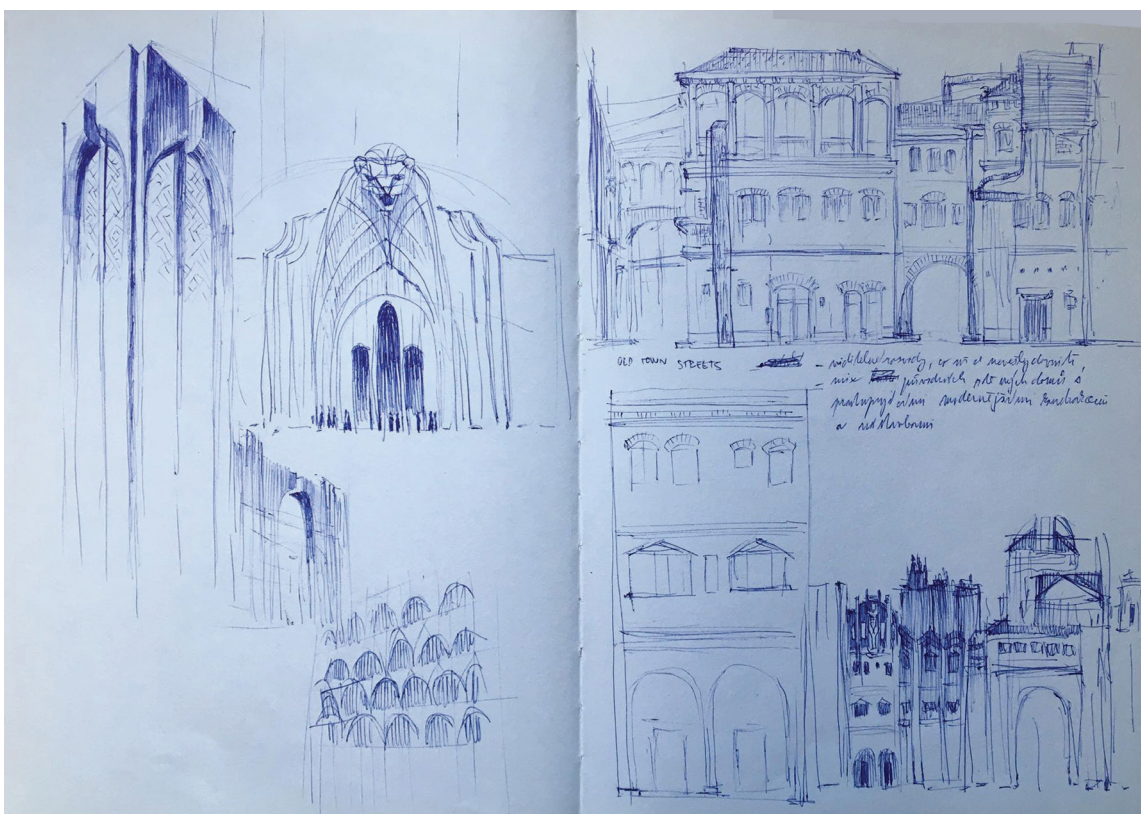
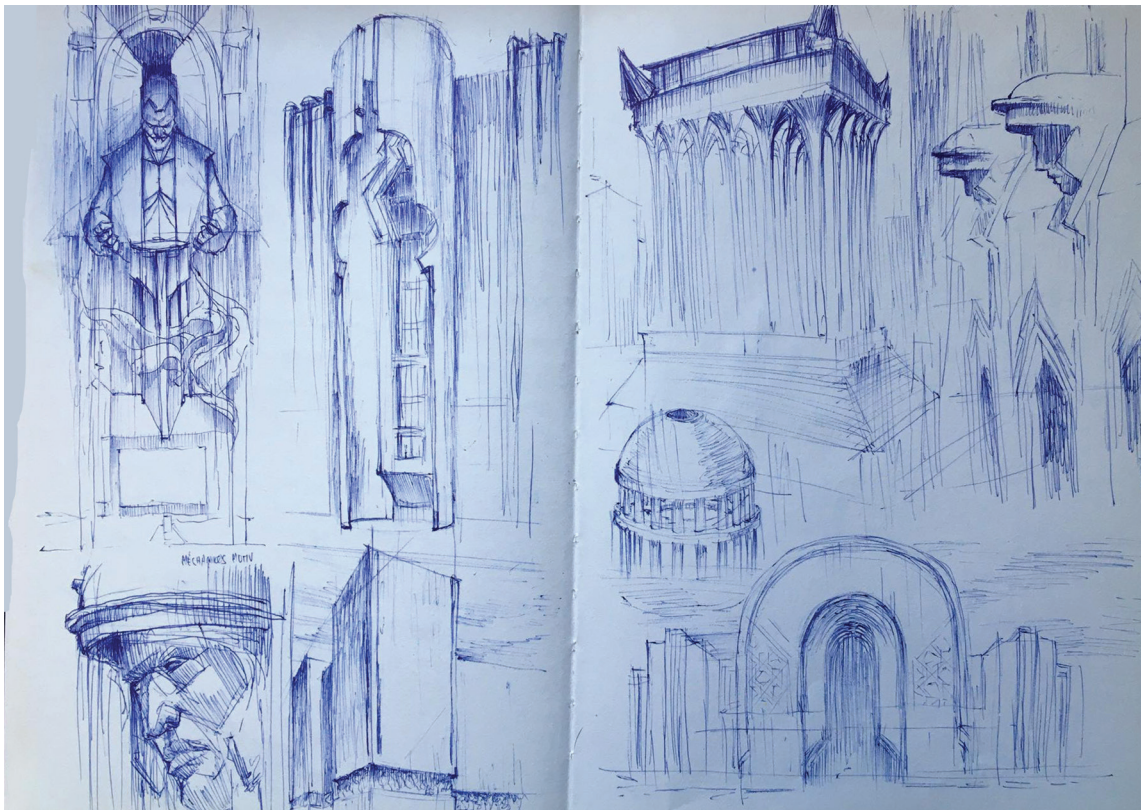
My main aim was to make a strong, original design with the focus on characters, their postures, facial expressions and costumes. Each illustration should be appealing and expressing the nature of the character even without the following description. On the other hand, the illustrations of the environment are intentionally less descriptive and more focused on the mood of the moment it captures.

All the artworks are made by digital painting technique, in Alchemy and Adobe Photoshop software. As for the hardware, I used a Wacom Intuos graphic tablet.

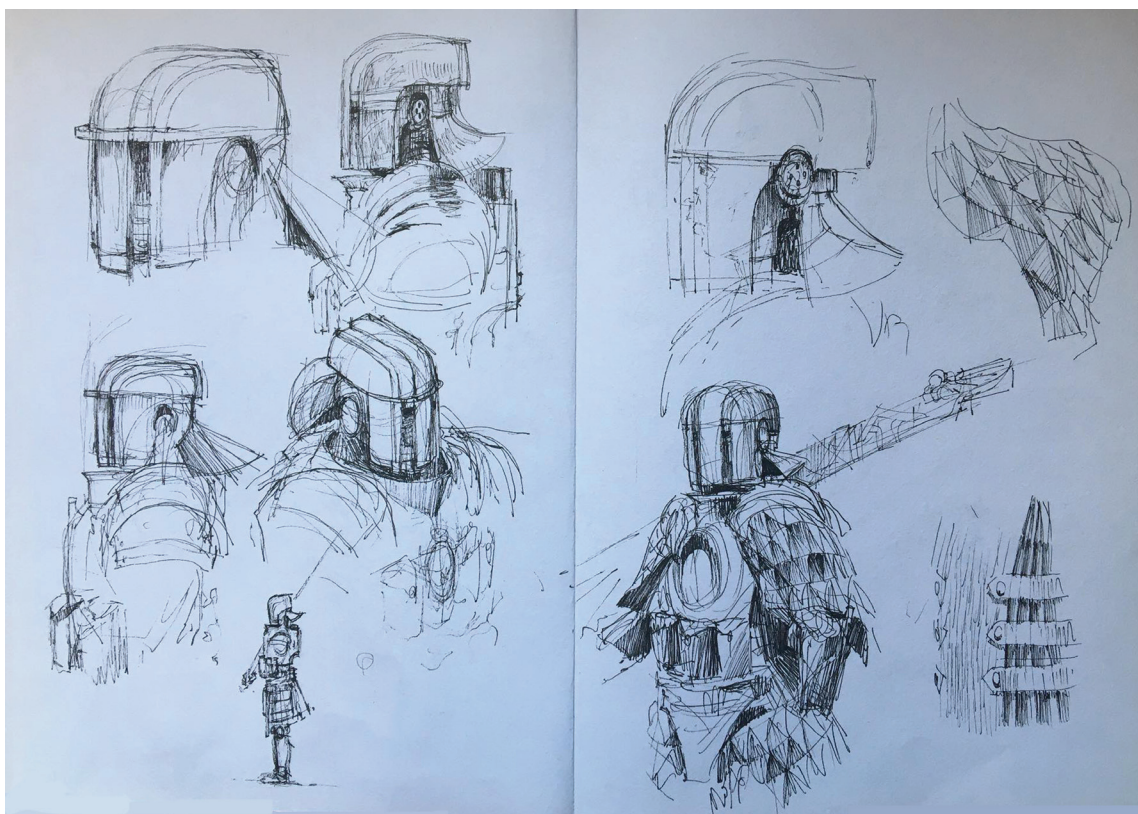
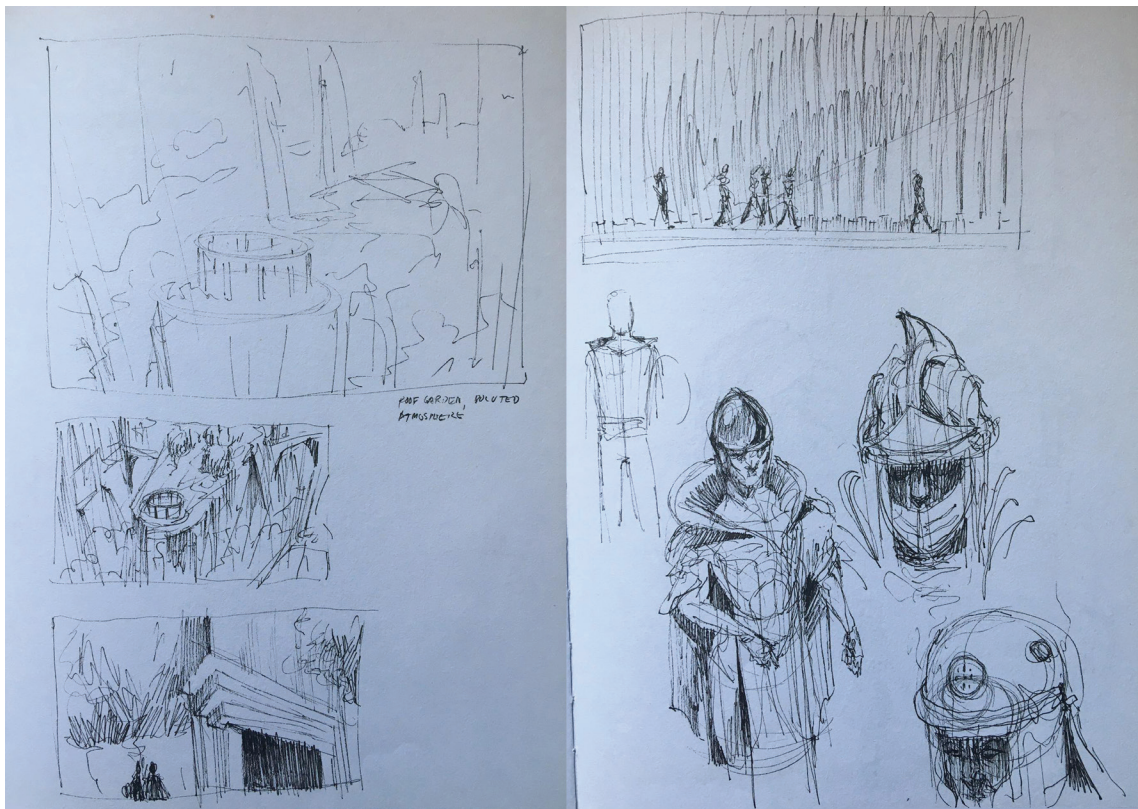
13 SEZNAM PŘÍLOH

- 1 NÁVRHY A SKICI
- 2 ZOBRAZENÍ PROCESU MALBY V GRAFICKÉM EDITORU
- 3 NÁVRHY A VARIANTY OBÁLKY
- 4 FOTOGRAFIE VÝSLEDNÉHO DÍLA

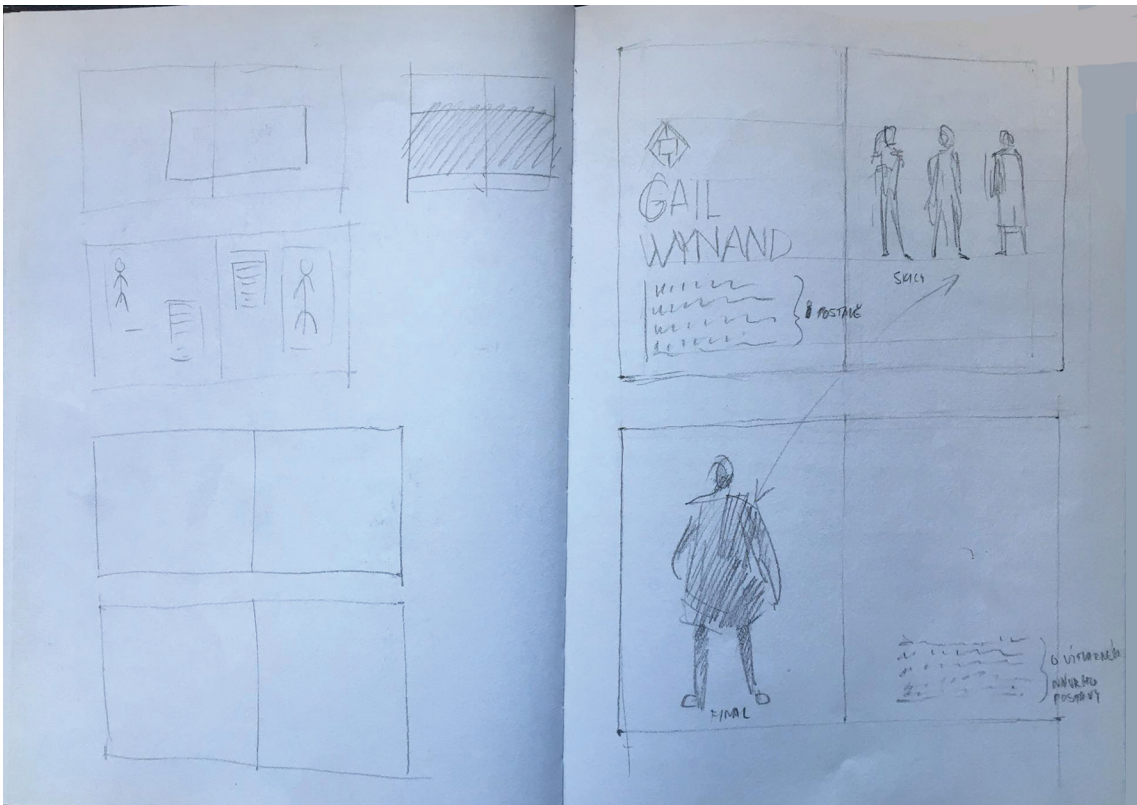
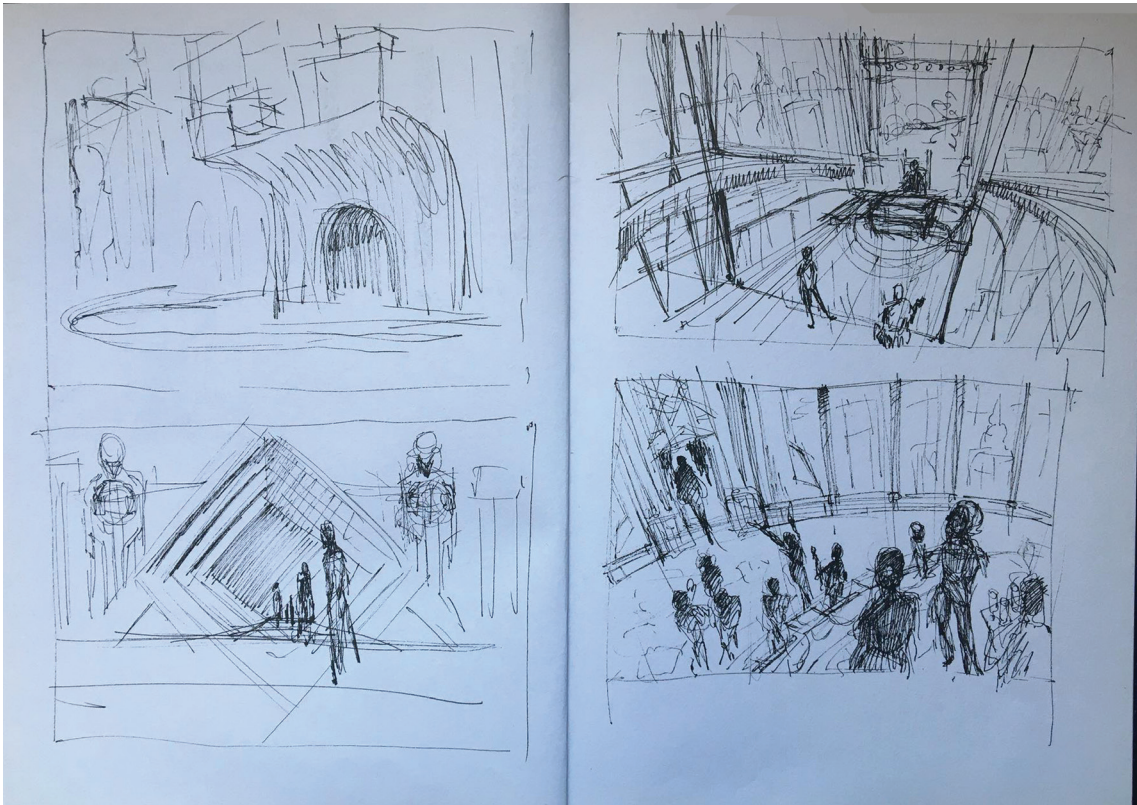
1 NÁVRHY A SKICI



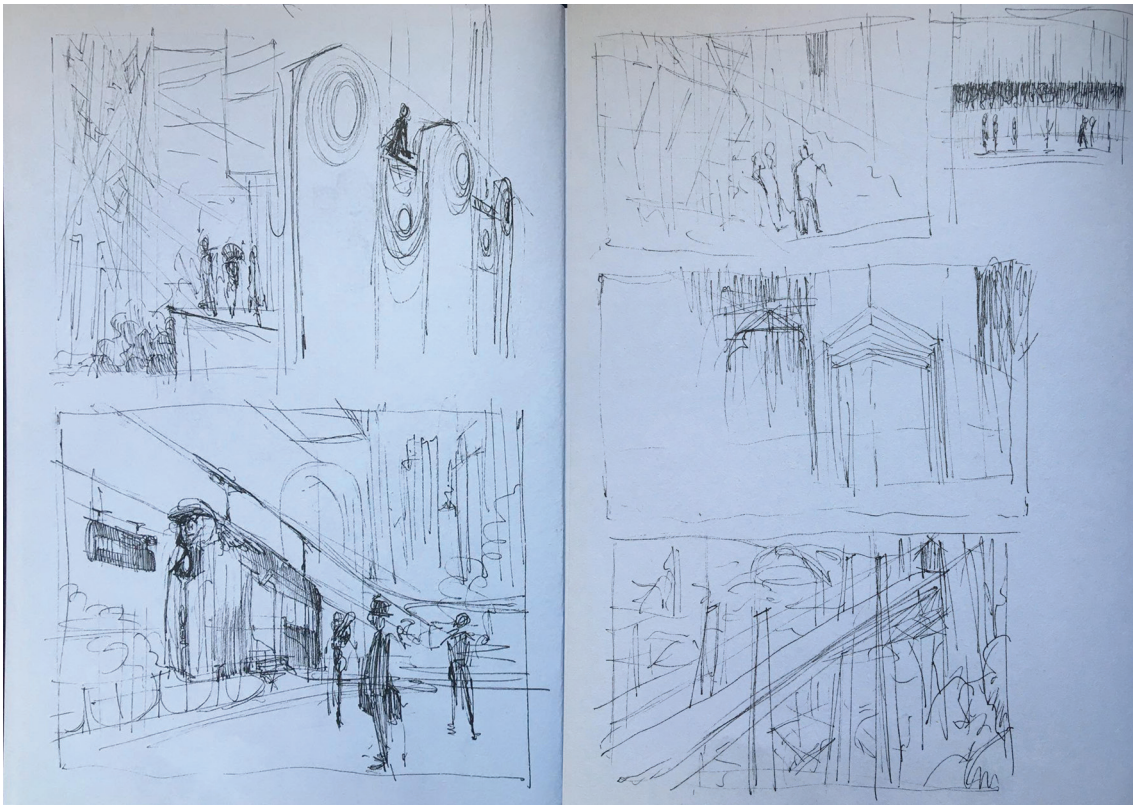
vlastní fotodokumentace



vlastní fotodokumentace

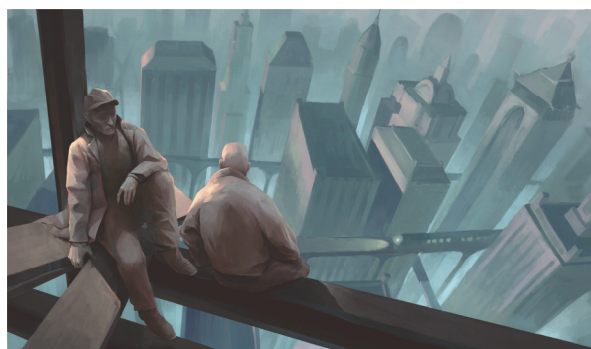
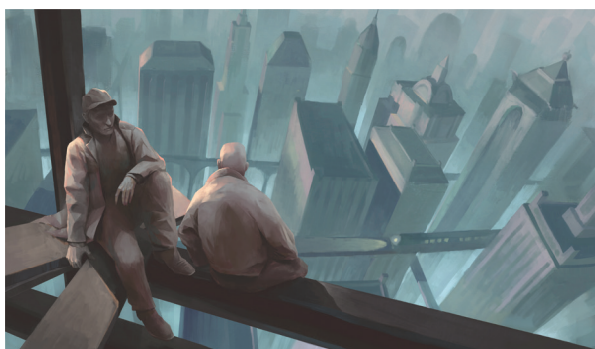
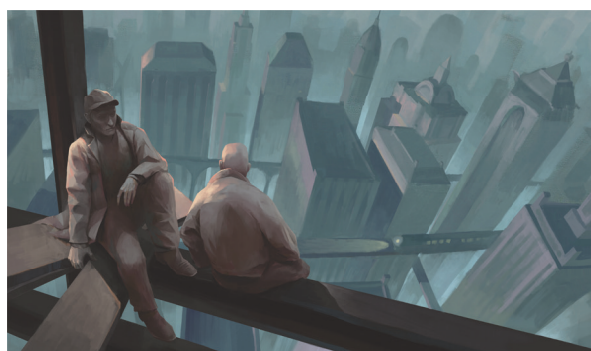


vlastní fotodokumentace

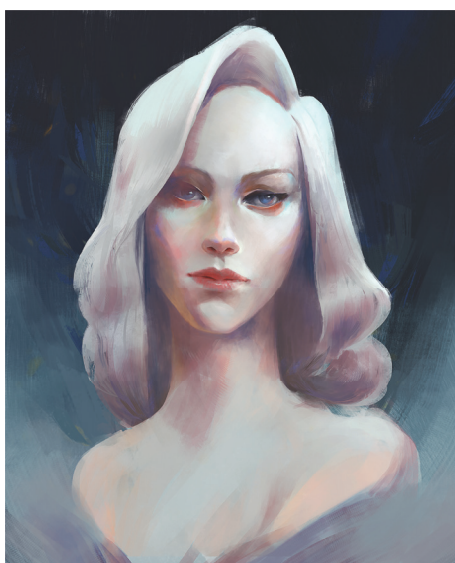
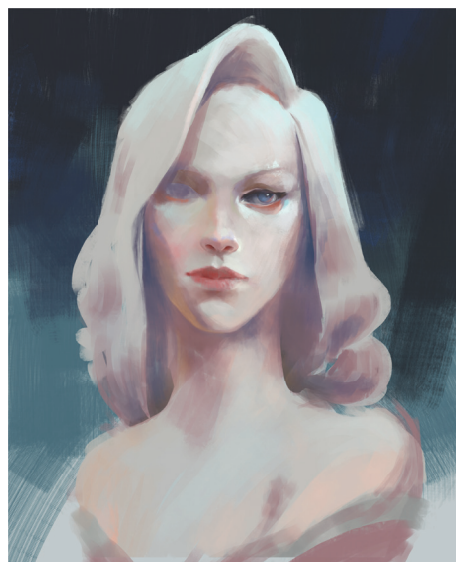
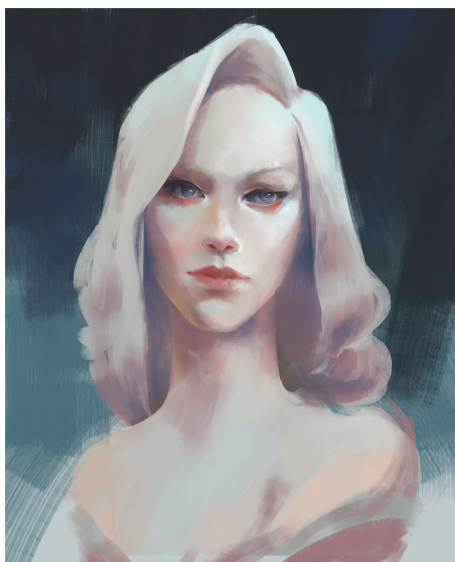
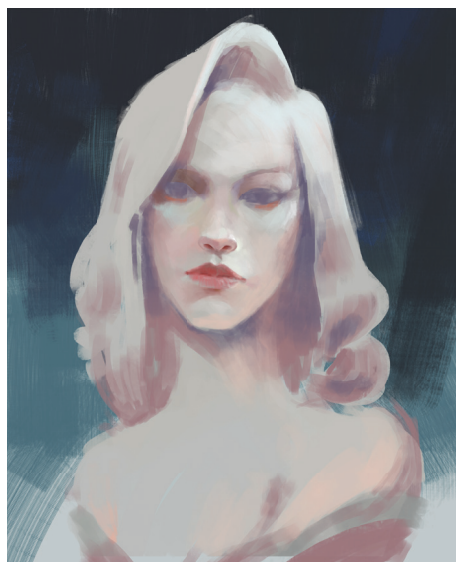
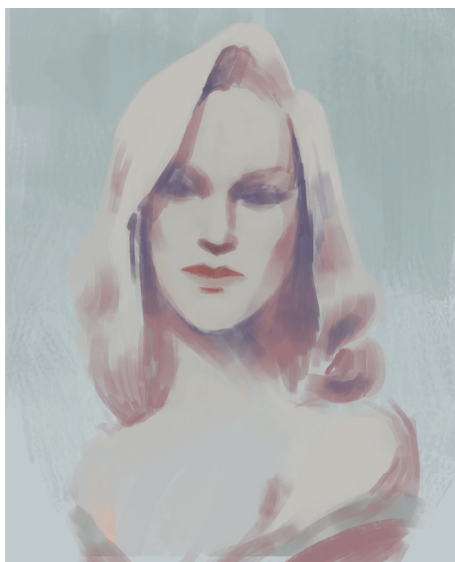


vlastní fotodokumentace

2 ZOBRAZENÍ PROCESU MALBY V GRAFICKÉM EDITORU



vlastní tvorba

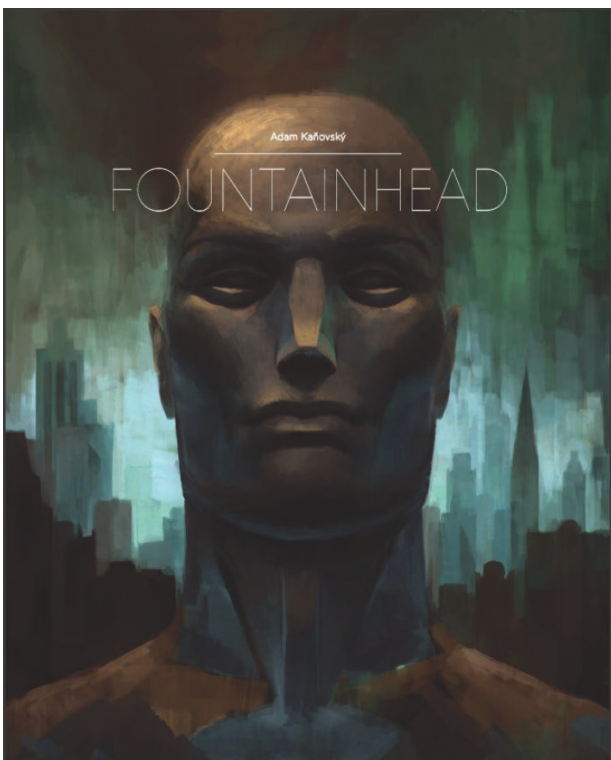
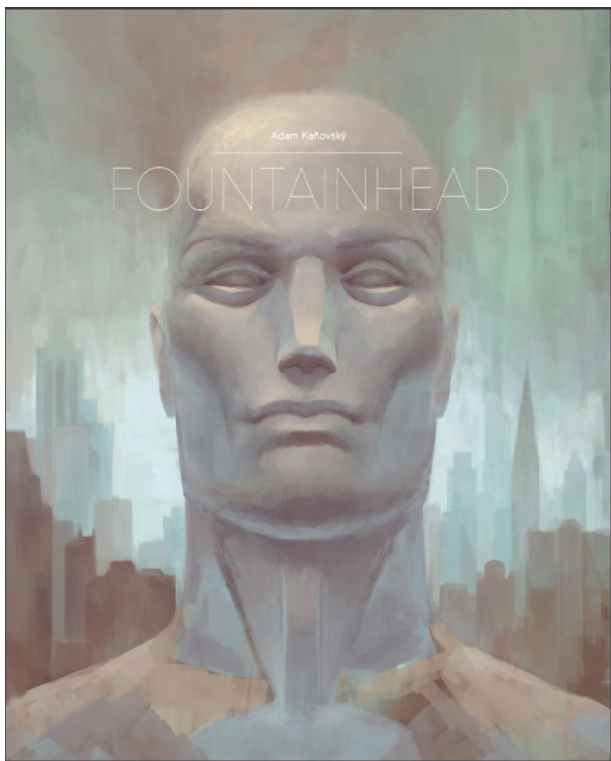


vlastní tvorba



vlastní tvorba

3 NÁVRHY A VARIANTY OBÁLKY



vlastní tvorba

4 FOTOGRAFIE VÝSLEDNÉHO DÍLA



vlastní fotodokumentace